

## **Игры направленные на развитие внимания у дошкольников**

### **1. Что слышно?**

*Цель игры.* Развивать умение быстро сосредотачиваться.

*1-й вариант* (для детей 5-6 лет). Ведущий предлагает детям послушать и запомнить то, что происходит за дверью. Затем он просит рассказать, что они слышали.

*2-й вариант* (для детей 7-8 лет). По сигналу ведущего внимание детей обращается с двери на окно, с окна на дверь.

Затем каждый ребенок должен рассказать, что за ними происходило.

### **2. Будь внимателен! (для детей 4-5 лет)**

*Цель игры.* Стимулировать внимание, учить быстро и точно реагировать на звуковые сигналы.

Дети шагают под "Марш" С.Прокофьева. Затем на слово "зайчики", произнесенное ведущим, дети должны начать прыгать, на слово "лошадки" - как бы ударять "копытом" об пол, "раки" - пятиться, "птицы" - бегать, раскинув руки в стороны, "аист" - стоять на одной ноге.

### **3. Слушай звуки! (для детей 7-8 лет)**

*Цель игры.* Развивать активное внимание.

Ведущий договаривается с детьми о том, что, когда он нажмет клавишу нижнего регистра, они должны встать в позу "плакучей ивы", когда верхнего - в позу "тополя". Затем начинают игру - дети идут по кругу. Звучит нота нижнего регистра - дети становятся в позу "плакучей ивы" (ноги на ширине плеч, руки слегка разведены в локтях и висят, голова наклонена к левому плечу). На звук, взятый в верхнем регистре, становятся в позу "тополя" (пятки вместе, носки врозь, ноги прямые, руки поднять вверх, голова запрокинута назад, смотреть на кончики пальцев рук).

### **4. Слушай хлопки! (для детей 5-6 лет)**

*Цель игры.* Та же.

Играющие идут по кругу. Когда ведущий хлопнет в ладоши один раз, дети должны остановиться и принять позу "аиста" (стоять на одной ноге, руки в стороны). Если ведущий хлопнет два раза, играющие должны принять позу "лягушки" (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ногами на полу). На три хлопка играющие возобновляют ходьбу.

### **5. Канон (для детей 7-8 лет)**

*Цель игры.* Развивать волевое внимание.

Игра идет под музыку Ф.Бургмюллера "Кавалькада" (отрывок). Дети стоят друг за другом. Руки лежат на плечах впереди стоящего. Услышав первый музыкальный такт, поднимает правую руку вверх первый ребенок, на второй - второй и т.д. Когда правую руку поднимут все дети, на очередной такт начинают поднимать в том же порядке левую руку. Подняв левую руку, дети также под музыку по очереди опускают руки вниз.

### **6. Канон для малышей (для детей 4-5 лет)**

*Цель игры.* Та же.

Играющие стоят по кругу. Под хороводную песню "Селезенушка" дети по очереди делают следующие движения: один приседает и встает, другой хлопает в ладоши, третий приседает и встает и т.д.

### **7. Зеваки (для детей 6-7 лет)**

*Цель игры.* Та же.

Играющие идут по кругу, держась за руки, по сигналу ведущего останавливаются, делают четыре хлопка, поворачиваются кругом и продолжают движение. Направление меняется после каждого сигнала. Не выполнивший правильно задание выходит из игры.

### **8. "Пишущая машинка" (для детей 7-8 лет)**

Каждому играющему присваивается название буквы алфавита. Затем придумывается слово или фраза из двух-трех. По сигналу дети начинают печатать: первая "буква" слова хлопает в ладоши, затем вторая и т.д. Когда слово будет напечатано, все дети хлопают в ладоши.

### **9. Четыре стихии (для детей 6-7 лет)**

*Цель игры.* Развивать внимание, связанное с координацией слухового и двигательного анализаторов.

Играющие сидят по кругу. Ведущий договаривается с ними, что, если он скажет слово "земля", все должны опустить руки вниз, если слово "вода" - вытянуть руки вперед, слово "воздух" - поднять руки вверх, слово "огонь" - произвести вращение руками в лучезапястных и локтевых суставах. Кто ошибается, считается проигравшим.

### ***Найди, что изменилось.***

- *Самый простой вариант этой игры.* На столе выкладывается несколько предметов. Ребенок в течение некоторого непродолжительного времени смотрит на них, затем отворачивается. Ведущий убирает (добавляет) один или несколько предметов. Повернувшись, ребенок должен определить, что изменилось.

- *Вариант, который для многих оказывается более сложным.* Здесь запоминаются не только сами предметы, но и их расположение. В ходе игры предметы не изменяются, изменяется их положение относительно друг друга.

Можно разнообразить игру, используя не предметы на столе, а, например, изменять, что-то в собственном внешнем виде. В этом случае нужно быть особенно внимательным, так как запоминать нужно все, а не несколько конкретных предметов.

Чем больше предметов, чем более похожи они друг на друга, тем сложнее играть в эту игру. Очень интересно использовать в этой игре Логические блоки Дьенеша. Это набор блоков основных геометрических форм, которые отличаются по цвету, размеру и толщине. Т.е. можно выбрать предметы отличающихся друг от друга по одному-двум признакам и запомнить их будет достаточно трудно.

Усложнить игру можно и отложив процесс ответа на некоторое время. Например, ребенок посмотрел на предметы, а, отвернувшись, должен прочитать стихотворение или просто пробежаться по квартире.

### ***Найди отличия***

- Очень во многих детских, и не только детских, изданиях встречаются задания, где нужно найти отличия между двумя картинками. Эти задания, как правило, интересны детям, особенно когда известно, сколько конкретно нужно найти отличий, или сколько отличий нашел взрослый. Почаще давайте своим детям такие задания, они очень полезны для развития внимания. Как правило, встречаются довольно сложные задания такого рода. Для совсем маленьких детей, которые только знакомятся с этой игрой, картинки можно рисовать самим. Это могут быть совсем простые картинки. Дерево и дом: на одной картинке дерево выше, на другой дом; на одной дерево справа, на другой слева. Основная задача таких заданий, чтобы ребенок понял, что от него хотят.

- Можно усложнить эту игру, совместив игры найди отличия и что изменилось. В этом случае картинки показываются по очереди, тренируется одновременно и внимательность и память. Конечно, отличия должны быть более явными, чем при игре с двумя картинками одновременно. Есть специальные пособия для воспитателей, где приводятся такие картинки, возможно, Вам удастся их купить, можно рисовать картинки самому, ну а если, вы владеете фотошопом, то перед Вами раскрываются широкие горизонты.

### ***Посмотри и ответь***

Вы показываете ребенку любую картинку в течение некоторого времени (секунд 30). А затем задаете вопросы по этой картинке. Какого цвета..? Сколько..? У кого ..?

### ***Посмотри и повтори***

Ребенку предлагается посмотреть на карточку с рядом рисунков. Это может быть изображение нескольких геометрических фигур, несколько букв или цифр. После просмотра карточки, ребенок должен повторить изображения на своем рисунке. На первом этапе это задание может вызвать затруднение у младших детей, ведь рисование и написание букв и цифр само по себе для них уже достаточно сложное дело. Однако это задание очень полезно, оно учит сохранять концентрацию, ребенок занят рисованием, но не должен забывать, что нужно изобразить.

### ***Найди цифры***

Рисуется квадрат или прямоугольник, разбитый на клетки. В клетки записываются числа от 1 до количества клеток в таблице. Числа располагаются в произвольном порядке. Задача игрока как можно быстрее найти все числа по порядку. Естественно, чем больше поле, тем труднее справиться с заданием.

### ***Запомни связи***

В этой игре ребенку показываются картинки, где изображено несколько предметов. При этом каждому предмету на картинке поставлено в соответствие схематическое изображение или цифра (буква). Например, машинка – круг, кукла – цветок ... Затем ребенку предлагается карточка с нарисованными предметами (теми же, что и на первой карточке, но они могут быть не все или в другом порядке) и он должен около каждого предмета нарисовать его схематическое изображение.

Если вы обнаружили неработающую ссылку, оставьте комментарий.

## **Карлики и великаны.**

Игроки строятся в одну шеренгу (или в круг). По команде «Великаны» они встают на носки и поднимают руки вверх, а по команде «карлики» - приседают как можно ниже, руки на пол. Тот, кто ошибся, должен сделать шаг вперед. После 6-8 команд подвести итоги.

*Вариант.* Можно усложнить игру. Преподаватель подает команду «Карлики», а сам поднимается на носки; по команде «Великаны» - приседает. Дети должны выполнять то, что слышат, а не то, что видят.

Используемая литература: Кузнецов В.С., Колодницкий Г.А. "Физические упражнения и подвижные игры: Метод. пособие" - М.: Изд-во НЦ ЭНАС, 2005.

## **У кого длинный хвост.**

Дети образуют круг. Преподаватель называет разных животных. Если у животного длинный хвост, дети должны поднять правую руку и помахать ею, если же хвоста нет или он короткий, поднимать руку не нужно. Могут быть названы такие животные: лошадь (длинный), коза (короткий), корова (длинный), лиса (длинный), заяц (короткий), овца (короткий), тигр (длинный), кот (длинный), медведь (короткий), свинья (короткий), осел (длинный), белка (длинный), и т.д. Преподаватель поднимает руку во всех случаях. Тому, кто ошибается, начисляется штрафное очко. Побеждает тот, кто за время игры набрал меньше штрафных очков.

Используемая литература: Кузнецов В.С., Колодницкий Г.А. "Физические упражнения и подвижные игры: Метод. пособие" - М.: Изд-во НЦ ЭНАС, 2005.

## **Овощи и фрукты.**

Дети строятся в шеренгу по одному. Воспитатель называет различные овощи и фрукты. Если слово относится к овощам, то дети должны присесть, а если к фруктам – поднять руки вверх. Те, кто ошибся, делают шаг вперед. Побеждают игроки, сделавшие меньше ошибок.

*Вариант.* Можно провести игру иначе. Дети делятся на две команды и встают в две шеренги лицом друг к другу на расстоянии 2-3 м. При назывании фруктов поднимают руки игроки шеренги, стоящей справа от преподавателя, а при назывании овощей – Игори, стоящие слева. За каждую ошибку, допущенную игроком, его команда получает штрафное очко. Побеждает команда, получившая меньше штрафных очков.

Используемая литература: Кузнецов В.С., Колодницкий Г.А. "Физические упражнения и подвижные игры: Метод. пособие" - М.: Изд-во НЦ ЭНАС, 2005.

## **Делай наоборот.**

Преподаватель показывает упражнение, а дети должны выполнить его в противоположную сторону. Например, преподаватель выполняет наклон вперед, а дети – наклон назад; преподаватель делает шаг вперед, а дети – шаг назад и т.д.

Используемая литература: Кузнецов В.С., Колодницкий Г.А. "Физические упражнения и подвижные игры: Метод. пособие" - М.: Изд-во НЦ ЭНАС, 2005.

## **Лес, болото, море.**

На противоположных сторонах площадки обозначают линии старта. В середине площадки лежат обручи, обозначающие «лес», «болото» и «море»; рядом с ними можно положить игрушки (например, грибочек, лягушку, кораблик). Дети делятся на две команды, каждая из которых становится в шеренгу за своей линией старта.

Преподаватель произносит какое-нибудь слово (например, «лисица»). Дети, стоящие в шеренгах первыми, должны бежать в «лес». Игрок, первым вбежавший в обруч, получает для своей команды одно очко. Затем преподаватель говорит, например, слово «кит». Следующий ребенок из каждой команды должен как можно быстрее оказаться в «море». Если преподаватель скажет, например, слово «лягушка», то следующий игрок из каждой команды должен бежать в «болото». Побеждает команда, набравшая больше очков.

Используемая литература: Кузнецов В.С., Колодницкий Г.А. "Физические упражнения и подвижные игры: Метод. пособие" - М.: Изд-во НЦ ЭНАС, 2005.

### Тик-так-тук.

Дети идут колонной друг за другом. Преподаватель подает сигнал «Тик», тогда все делают наклон влево-вправо; по сигналу «так» - останавливаются, а по сигналу «Тук» - подпрыгивают на месте. Все сигналы повторяются 5-8 раз. Тот, кто ошибся, выходит из игры. Последовательность сигналов должна меняться. По окончании игры нужно отметить самого внимательного игрока.

Используемая литература: Кузнецов В.С., Колодницкий Г.А. "Физические упражнения и подвижные игры: Метод. пособие" - М.: Изд-во НЦ ЭНАС, 2005.

### Сорока.

Ход игры: дети стоят в четырёх шеренгах вдоль стен. В середине комнаты – сорока. Рядом с ней располагаются бутафорские предметы: мыло, расчёска, платок, колокольчик.

Слова игры	Методические указания
-Сорока, сорока Отдай наше мыльце! -Возьму свое мыльце, Отдам сорочонку умыться!	Первая шеренга делает 4 шага вперед к сороке. Сорока отвечает стоя на месте. Первая шеренга отходит на место
-Сорока, сорока, Отдай нам расческу! -Не дам, не отдам. Возьму я расческу, Чтоб сделать прическу.	Вторая шеренга делает 4 шага вперед к сороке. Сорока отвечает. Вторая шеренга отходит на место.
-Сорока, сорока, Отдай нам платочек! -Не дам вам платочка, Он нужен для моего сыночка.	Третья шеренга делает 4 шага вперед к сороке. Сорока отвечает. Третья шеренга отходит на место.
-Сорока, сорока, Отдай нам звоночек! -Не дам, не отдам. Возьму я звоночек, Отдам сорочонку. Звони, мой сыночек!	Четвертая шеренга делает 4 шага вперед к сороке. Сорока отвечает. Четвертая шеренга отходит на место.

По окончании стихотворения сорока раскладывает предметы в разных местах комнаты. Дети свободно разбегаются. По условному сигналу, каждая шеренга должна собраться в кружок у своего предмета.

### УГАДАЙ, ЧТО ДЕЛАТЬ •

*Цель игры:* развить умение переключать слуховое внимание, координацию движений, умение соотносить свои действия со звучанием бубна.

*Возраст детей:* от 1,5 года.

*Инструкция и ход игры:* понадобятся бубен, два флажка. У ребенка в руках флажки. Если взрослый громко стучит в бубен, малыш поднимает флажки вверх и машет ими, а если бубен звучит тихо – опускает их вниз.

**Важно** следить за правильной осанкой детей и точным выполнением движений. Чередовать громкое и тихое звучание бубна нужно не более 4 раз, чтобы ребенок мог легко выполнять упражнение.

### • СОЛНЦЕ ИЛИ ДОЖДИК? •

*Цель игры:* развитие умения переключать слуховое внимание, выполнять действия согласно различному звучанию бубна.

*Возраст детей:* от 1,5 года.

*Инструкция и ход игры:* понадобятся бубен, картинки с изображением прогулки детей при ярком солнце и убегающих от дождя. Взрослый говорит: «Сейчас мы пойдем на прогулку. Дождя нет, светит солнышко. Ты гуляй, а я буду звенеть бубном. Если начнется дождь, я буду в бубен стучать, а ты, услышав стук, беги в дом. Слушай внимательно, когда бубен звенит, а когда я буду стучать в него». Можно повторять игру, меняя звучание бубна 3-4 раза.

### • УГАДАЙ, НА ЧЕМ ИГРАЮ •

*Цель игры:* развитие устойчивого слухового внимания, умения различать инструменты на слух по их звучанию.

*Возраст детей:* от 1,5 года.

*Инструкция и ход игры:* понадобятся барабан, бубен, дудочка и др. Взрослый поочередно показывает ребенку музыкальные инструменты, уточняет их названия и знакомит со звучанием. Когда взрослый убедится, что малыш усвоил названия и запомнил звучание инструментов, игрушки убирает за ширму. Взрослый повторяет игру за ширмой на разных инструментах, а малыш по звуку пытается угадать, «чья песенка слышна».